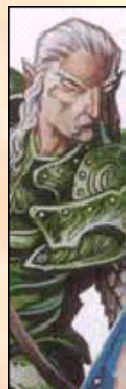
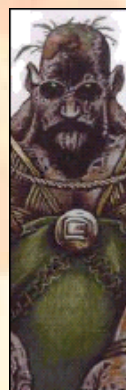
GENASIS (Nova Vantagem Única - Raça):

Também conhecidos como Meio-elementais, Genasis são o resultado de cruzamentos entre humanos e extra-planares elementais que vagaram ou fixaram-se em Arton.
Após várias gerações, a herança genética se diluiu, criando indivíduos com certas características elementais. Estas criaturas, apesar de sua origem elemental, são primordialmente humanas.
Como os meio-elfos e elfos, os Genasis de Arton encontram-se misturados à sociedade humana. Não se tem notícia de um reino ou comunidade exclusivamente Genasi.
Cada tipo de Genasi possui características próprias, porém, devido à força de sua linhagem, todos apresentam algumas peculiaridades em comum: enxergam no escuro (recebem Infravisão de Sentidos especiais) e são mais resistentes a qualquer magia de controle mental (que possua Telepatia como exigência), recebendo R+2 nos testes para resistir aos efeitos, mas são vulneráveis a ataques, poderes ou magias que afetem apenas seres de outros planos, apesar de pertencerem ao plano material.
Genasis pagam 1 ponto extra por kits de personagem (*Manual do Aventureiro*) permitidos para humanos, ou seja, o kit Guerreiro comum que custa 0 pontos para humanos, custará 1 ponto para Genasis.

Genasi da Água (4 pontos): são cautelosos, pacientes e ao mesmo tempo frios e distantes. Em situações extremas, os Genasis da água também sabem demonstrar imensa violência.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele azul-esverdeada e/ou levemente escamosa, carne flácida e cabelo que parecem estar sempre molhado.
Genasis da água recebem R+1 (até um máximo de R5), Natação (de Esportes), Resistência à magia (apenas contra magias com Água como requisito) e podem, uma vez por dia conjurar a magia Verter Água de Pedra como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis da água que decidam servir a um deus, geralmente escolhem O Grande Oceano, Lena ou Wynna.

Genasi do Ar (4 pontos): consideram-se os herdeiros dos céus e do vento, daí a sua arrogância. Possuem raciocínio rápido pelo que se interessam a fazer se distraindo facilmente com as demais questões e tarefas.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo ou pele azul claro e uma leve brisa que sempre o acompanha ou uma pele fria ao toque.
Genasis do ar recebem H+1 (até um máximo de H5), Resistência à magia (apenas contra magias com Ar como requisito), Insano (distraído) e podem, uma vez por dia conjurar a magia Vôo (com Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Poder único – Respiração desnecessária: os Genasis do ar não respiram, sendo assim imunes a afogamento, asfixia e ataques que exijam inalação (como certos venenos).
Genasis do ar que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Thyatis ou Wynna.

Genasi do Fogo (3 pontos): de sangue quente, o Genasi do fogo é impaciente e se enfurece rapidamente, porém são temerários e orgulhosos.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele de cor carvão em brasa, cabelos ruivos parecendo até chamas e olhos que brilham como labaredas quando o Genasi entra em fúria.
Genasis do fogo recebem H+1 (até um máximo de H5), Resistência à magia (apenas contra magias com Fogo como requisito) e Fúria.
Poder único – Controle de chamas: um Genasi do fogo pode, durante 5 minutos por dia, controlar chamas, reduzindo labaredas não-mágicas a brasas incandescentes ou aumentar sua intensidade até brilharem como a luz do dia, dobrando sua iluminação, porém não aumentando sua emissão de calor.
Genasis do fogo que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Azgher, Keen, Thyatis ou Wynna.

Genasi da Luz (10 pontos): abençoados com discernimento e magnetismo pessoal, um Genasi da luz geralmente luta contra o mal no mundo, devido ao sangue de um elemental da luz que carrega em suas veias.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo prateado, olhos dourados ou olhar sobrenatural e intenso.
Genasis da luz recebem H+1 (até um máximo de H5), Focus+1 em Luz, Boa fama, Resistência à magia (apenas contra magias com Luz como requisito) e Armadura extra: químico (ácido), frio e eletricidade.
Genasis da luz que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Khalmyr, Azgher ou Wynna.

Genasi da Terra (4 pontos): fortes, resistentes e de raciocínio ponderado, Genasis da terra são lentos para agir.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele rochosa, olhos totalmente negros ou aspectos faciais brutos.
Genasis da terra possuem F+1 e R+1 (até um máximo de F5 e R5), Iniciativa -1 e Resistência à magia (apenas contra magias com Terra como requisito).
Poder único - Sem rastros: um Genasi da terra pode, uma hora por dia caminhar em qualquer tipo de terreno sem deixar rastro algum, como uma habilidade natural (sem gastar PMs).
Genasis da terra que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Tauron, Wynna ou Allihanna.

Genasi das Trevas (9 pontos): descendentes de elementais das Trevas, esses Genasis são considerados malévolos e indignos de confiança por todas as pessoas que sabem de sua herança. Nem todos os Genasis das trevas são malignos, mas existe o suficiente deles para tornar o preconceito válido.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como dentes pontiagudos, olhos vermelhos, pequenos chifres, pele negra como a dos elfos-negros, cheiro de enxofre, cascos ou uma aura negra sobrenatural.
Genasis das trevas recebem H+1 (até um máximo de H5), Má fama, Armadura extra: calor/fogo, frio e eletricidade, Resistência à magia (apenas contra magias com Trevas como requisito) e podem, uma vez por dia conjurar a magia Cegueira como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis das trevas que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Hyninn, Wynna ou Tenebra.

Por Carlos Maurilio G. Martins – tekomaurilio@hotmail.com